

**ARBOR BONA FRUCTUS BONOS FECIT..**  
**STORIA DI UN ALBERO E ALTRE CREATURE**

«L'albero della vita è, come la clessidra,  
un simbolo dei tempi che si intersecano nell'eterno.»  
– Ernst Jünger

«Non si diventa illuminati immaginando figure di luce,  
ma divenendo coscienti del buio.»  
– Carl Gustav Jung

L'albero costituisce da sempre un'immagine universale e archetipica, un potente simbolo che ha assunto nelle diverse culture del mondo, una varietà di forme e significati: crescita, sviluppo, generatività, armonia, equilibrio, abbondanza. Ciò che accomuna queste molteplici attribuzioni è l'individuazione dell'albero quale emblema di vita in perpetua evoluzione e (ri)generazione, incarnazione del susseguirsi ciclico e perenne delle stagioni, *axis mundi*. Ma l'albero ha sempre rappresentato anche la connessione con il sacro e il rapporto con il divino. Per la sua particolare conformazione esso mette in comunicazione livelli differenti: quello sotterraneo con le radici che penetrano in profondità; quello di superficie con il tronco; e quello celeste con i rami che si innalzano. Nella tradizione cristiana nel giardino dell'Eden crescono «tutti i tipi di alberi della terra», alberi che producono frutti deliziosi. Al centro di questo *paradisus voluptatis*, Dio ha messo «l'Albero della Vita» (Genesi 2, 9) incarnazione della comunione con Adamo ed Eva, simbolo di immortalità ed eternità.

Nel suo ultimo lavoro, la *claymation* dal titolo *Tree story* (2021), Rita Casdia sembra voler sovvertire questo immaginario iconico per mettere in scena la visione di "ultimo Eden" alquanto apocalittica. Incenerito ma ancora vitale, l'albero di Casdia testimonia del rapporto fatalmente compromesso dell'uomo con la natura generatrice: una *phýsis* corrotta, che ha cambiato volto, non più capace di farsi latrice di benessere. Ancora in grado di fruttificare, la pianta produce infatti creature abnormali, deformi, che sembrano ispirarsi ai frutti zoofiti dell'albero *wāq wāq* della tradizione vicino orientale. Anche l'essere umano riflette in sé queste dinamiche disfunzionali che interessano la natura. L' "ultima Eva" che popola il non-paradiso terrestre di Casdia è una figura più simile ad un androgino che ad una donna. La mancanza dei caratteri sessuali femminili secondari, la vaga indeterminatezza di genere, alludono all'incapacità di procreare così come la perdita delle mani è un eloquente rimando all'impotenza e all'impossibilità di agire che la affliggono in senso più lato come rappresentante di un'umanità da fine del mondo. Un solo momento di ri-connessione, di ritrovata armonia e fusione con la natura sembra compiersi in un scena alquanto enigmatica: il personaggio, in parte nascosto da una massa informe di color carne, è accovacciato in uno antro buio – l'interno dell'albero che diviene rifugio o tana – un luogo caldo ma comunque oscuro, surrogato del ventre materno, che accoglie, custodisce ed al contempo separa dal mondo.

Le figure in plastilina animate in stop motion di *Tree story* si muovono in uno scenario neutro, spoglio, dominato solo da dettagli spaziali minimi ed essenziali. Come sineddoche visive, essi rimandano a universi più complessi, che lo spettatore è libero di immaginare a propria discrezione nel vuoto disadorno. Questa esiguità di elementi figurativi ne accentua per contro il valore simbolico e metaforico, concorrendo ad evocare un orizzonte di senso più che narrare una storia vera e propria, come sovente accade nei lavori di Rita Casdia. *Tree story* è un succedersi di sequenze cifrate, allusive, cariche di un portato emotivo che investe lo spettatore. L'incertezza e l'indeterminatezza degli eventi, suscita infatti una sensazione di inquietudine non opprimente, ma sorda. Interessante invece la scelta dei colori – in particolare il carne, delicato e 'infantile' – che paiono se non contraddire certamente smorzare l'atmosfera carica di presagi dell'opera, in un effetto antiretorico.

*Tree story* si iscrive nel corpus creativo di Rita Casdia in stretta connessione con lavori recenti come *Stangliro* (2013) e *It's you* (2017), sorta di dittico al centro del quale l'artista pone rispettivamente l'emancipazione (forse fallace) del singolo dal corpo collettivo e l'esplorazione dell'individualità. In queste due video animazioni l'identità del soggetto si definisce infatti nel contrasto dialettico tra la propria indole innata e una massa di persone – una forza cieca, inesorabile ed impietosa, di langhiana memoria – cui cerca di svincolarsi, per trovare una dimensione indipendente, autonoma. In *Tree story* il rapporto dialettico è invece con l'elemento naturale, di cui l'umano è parte integrante e delle cui sorti è partecipe, quasi senza via di scampo. Sul piano stilistico-formale *Tree story* prosegue la serie di lavori in cui Casdia sceglie di collocare le plastiline in scenari bianchi e spogli azzerando così i riferimenti spaziali e prospettici tipici invece dei lavori ambientati in scenari reali, in presa diretta, come in *I.d.* (2015) o *UFor*<sup>3</sup> (2019), solo per citarne alcuni. Proprio la scelta di questo bianco totalizzante – molto simile al biancore abbacinante del foglio di carta dei disegni animati e non di Casdia – permette all'artista di strutturare un «palcoscenico radicato nel vuoto», dove tutto diventa possibile. Questa scelta fa sì che anche le *claymation* facciano proprio quel tono esplicito, aggressivo, corsivo che caratterizza i disegni animati dell'artista, rendendone l'impatto ancora più diretto. Soprattutto l'artista crea narrazioni sempre più ellittiche, esoteriche.

Se preponderante in *Tree Story* è l'elemento naturale che insieme alle entità larvali, alle creature zoomorfe e fitomorfe dominano la scena, centrale rimane in ogni modo la presenza umana, che è indiscutibilmente, come in molta della produzione dell'artista, femminile.

Nel suo lavoro Casdia ha posto infatti particolare attenzione nell'indagare senza infingimenti il femminile, cercando di portarne alla luce aspetti nascosti, contraddicendo luoghi comuni e costrutti sociali ingombranti, tentando di dare voce alla complessità dell'essere donna, soprattutto nella dialettica tra i sessi. Ecco che in *Piccole donne crescono* (2006) si susseguono come in dei *tableaux vivant*, quattro mini-storie di altrettanti mini-personaggi femminili che si concludono tutte con delle freddure per lo spettatore – dal disturbante all'osceno – e che raccontano di dipendenza emotiva, insicurezza della propria immagine nella società dell'apparire, di rapporti di coppia asimmetrici e sogni d'amore infranti dalla fantasmatica maschile. In *Sole* (2006) fragili figurine modellate, con gli occhi sgranati e dai colori rutilanti, sono 'smarrite' in non-luoghi o luoghi icastici – la piazza, il verde del quartiere, l'autogrill, la stazione – solitarie nell'affrontare un mondo che corre veloce, distratto, disinteressato. Condizione che non cambia quando la location in cui si muovono questi piccoli personaggi è un ameno villaggio canadese come in *criss cross loop* (2006) o un paesaggio australiano quasi lunare come in *I.d.* (2015). In queste video animazioni, le sculturine anti-scultoree in plastilina ambientate nel mondo reale, sembrano sempre a rischio di essere calpestate, schiacciate, annientate, sopraffatte da ciò che le circonda, metafore malleabili della condizione umana in generale e di quella femminile in particolare. Casdia non manca poi di affrontare temi annosi come la sessualità femminile e la maternità. In *White sex* (2008) all'insondabilità (ed irrapresentabilità) del desiderio (e del piacere) femminile contrappone l'immaginario maschile sulla/della donna, dando corpo ad una provocatoria campionatura delle più stereotipate rappresentazioni del godimento 'rosa', tra il feticistico e il pornografico, con un gruppo di bamboline-sogno erotico poste su un carillon che gira senza posa offrendosi allo sguardo virile. Con *Mamma* (2005) l'artista esemplifica e dissacra invece in poche scene il 'mistero' della maternità con dolente ironia: l'inquietudine della gestazione, l'inscindibilità del cordone ombelicale, la solitudine del *maternage*, la presenza-assente del maschile entità che si protende, incombe, ma non tange.

Anche in *Tree story* il femminile è immancabilmente protagonista, essendo categoria associata per antonomasia alla Natura e sovente ricondotta all'archetipo della Dea Madre, incarnazione ambivalente ma trionfante del materno. Nella sua lettura Casdia ci consegna però una figura di donna contorta, disorientata e disorientante, assorbita dai suoi turbamenti. Essa si pone infatti in relazione alla sua prerogativa biologica, al suo potere generativo, trovandolo depotenziato, deviato, deformato da una natura apocalittica, di cui condivide il destino. L'artista ci restituisce così un'immagine poco confortante del femminile. O meglio sovverte ancora una volta

un immaginario consolidato e stereotipato. Il femminile è qui in conflitto con la sua prerogativa identitaria, inscenata per il tramite di un simbolo molto potente: quella del doppio. Una delle scene più perturbanti di *Tree Story* vede infatti la figura femminile andare incontro ad uno sdoppiamento, inteso al contempo come scissione e raddoppiamento. La creatura che incarna l'essere bifronte e l'impossibilità di osservare se stessi, vuole richiamare la dualità interna che accompagna ciascuno di noi e all'autoconsapevolezza di questa scissione intrinseca che connota ogni essere umano, nel bene e nel male. Frattura incomponibile quanto insopprimibile.

[Giada Centazzo]